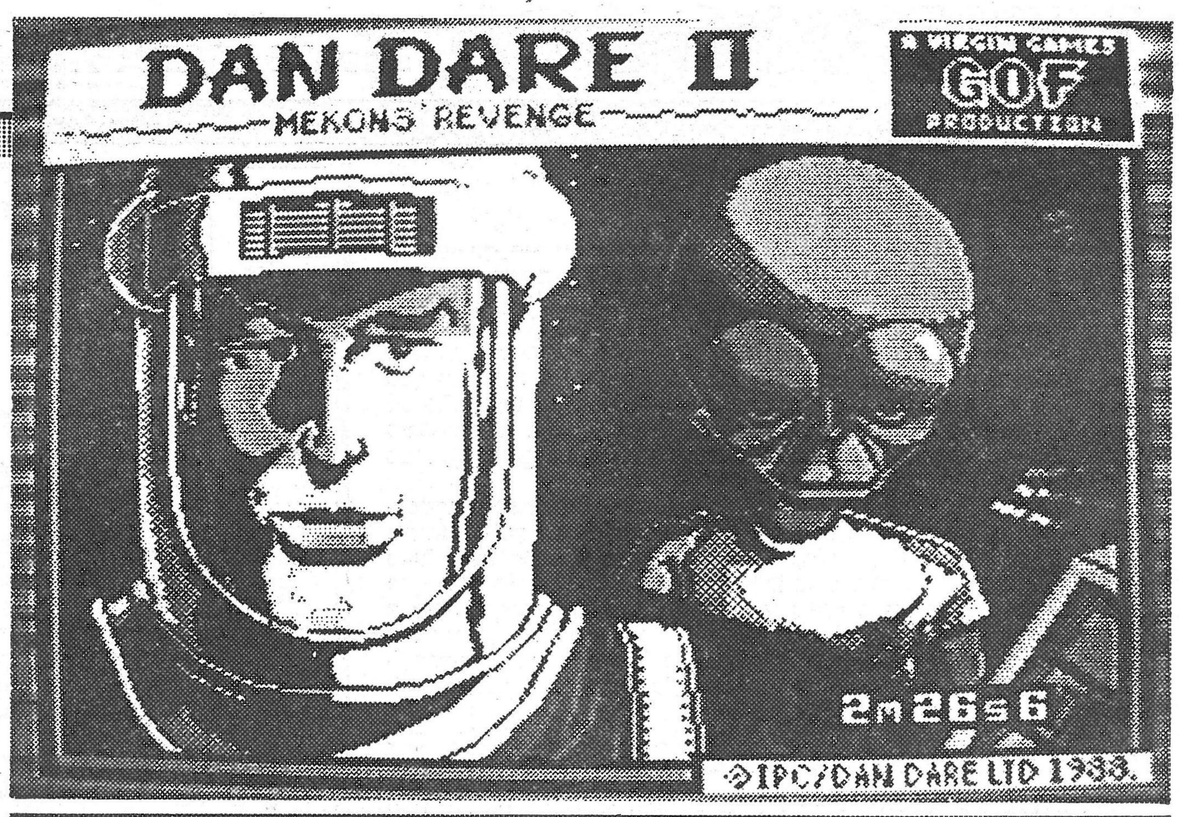
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

A VINGANÇA DE MEKON



Título: «DAN DARE II»
Máquina: SPECTRUM

O sucesso de *Dan Dare* fazia prever este desfecho. Dan Dare II acaba de aparecer para os pequenos computadores. E como sempre acontece quando aparece uma sequela de um jogo famoso, a pergunta impõe-se: qual é o melhor?

A resposta imediata será: a primeira versão. De certeza que todos vão afirmá-lo logo que peguem nesta nova incursão da casa editora, Virgin, pelas aventuras do herói de banda desenhada. E é um facto que o primeiro *Dan Dare* continua a ser o mimo, sempre a saltar da prateleira. Gráficos detalhados, um boneco — Dan Dare — colorido e muito fácil de controlar e/ou distinguir dos inimigos. Tudo o que este novo jogo não tem.

Os gráficos de fundo são fantásticos, a óptima cor a que nos habituaram em *Dan Dare* está presente neste *II*, mas o herói «vestiu-se» de branco e é igualzinho (ou muito semelhante) aos inimigos com que se cruza e aos companheiros que o acompanham nesta batalha. Como resultado, a situação torna-se algo confusa quando um grupo decide encontrar-se num mesmo «écran».

Capítulo movimento, as coisas também não são «canja». Dan Dare desloca-se numa moto espacial, veículo muito útil nestas coisas, só que o controlo de movimentos deixa um pouco a desejar. Com o tempo e paciência será possível correr todo o complexo da nave enquanto o Diabo esfrega um olho, mas nos primeiros momentos a tentação é mesmo para arrumar o jogo e esquecê-lo. Mas não o façam...

Uma vez ultrapassadas todas estas «crises» de iniciado, *Dan Dare II* é um jogo a considerar. Talvez mesmo um dos grandes sucessos deste ano. Para já e só como aperitivo, vejam lá que permite a escolha entre qualquer dos lados. Assim ou podemos comandar Dan Dare ou, para os mais «malvados», o terrível Mekon.

A nova missão do nosso herói não é mais simples do que quando fez a sua estreia no Spectrum. O terrível e verde Mekon (que nesta versão aparece a branco), decidiu invadir a Terra com os seus Supertreens — um exército de superseres (também verdes) fruto das manipulações genéticas de criminoso cientista.

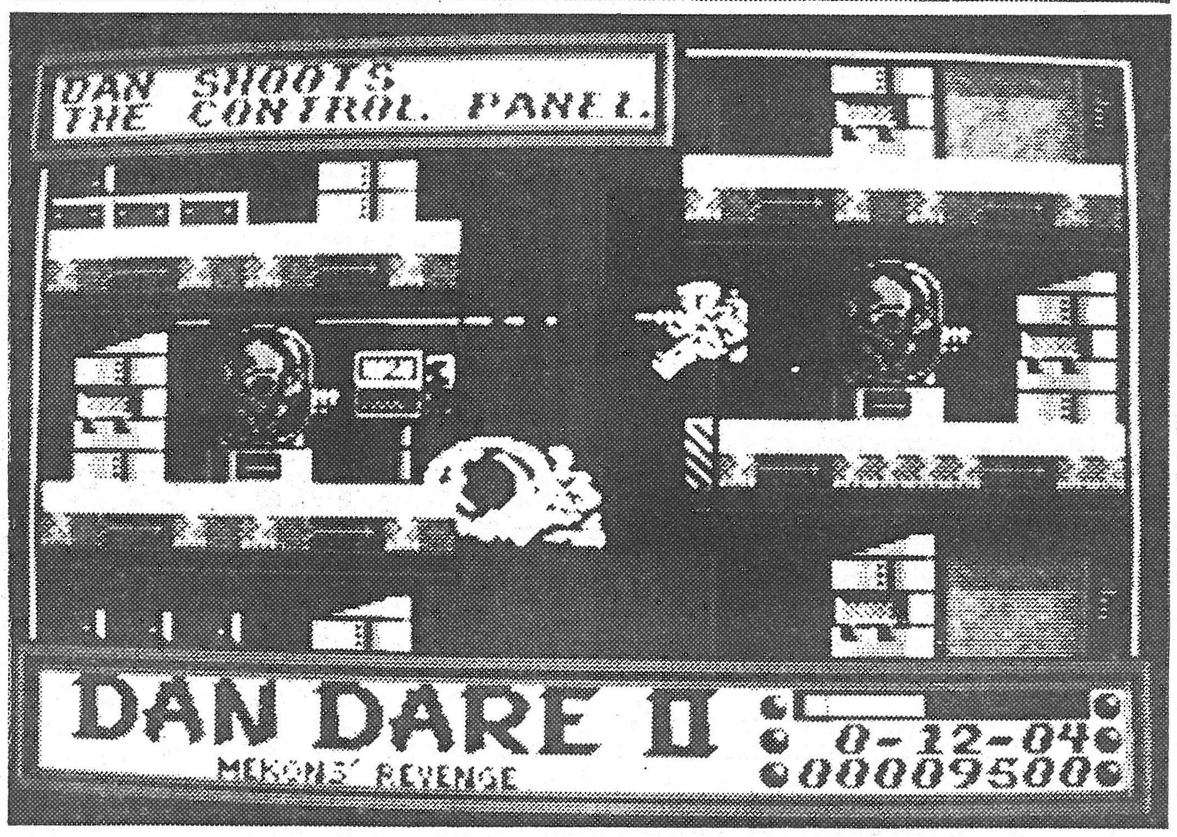
Estas novas criaturas foram colocadas a bordo de uma imensa nave que se dirige para a Terra. Dan tem de chegar até à nave (o jogo começa com ele a entrar nesta), procurar as bolhas de plástico que contêm as criaturas e destruí-las. Logo que DD estilhaça a primeira cápsula inicia-se a contagem decrescente para a destruição da nave (o tempo que resta aparece indicado no fundo do «écran», do lado direito). Dan Dare tem de encontrar e destruir as restantes cápsulas desse sector antes de os Zeros aparecerem. Se o conseguir, não só anula o processo de destruição como abre as portas que dão acesso ao nível seguinte, onde tudo se repete (só que mais difícil).

Como na primeira versão, também aqui Dan Dare tem à sua disposição munições extra e energia. E, claro, hordas de inimigos que tudo farão para que ele pouco faça. Para não falar nas armadilhas que Mekon espalhou pela nave, que vão desde tubos que lançam Dan Dare para o exterior da nave (juntamente com o lixo), até prensas (que fazem isso mesmo), passando por campos magnéticos, campos de força e canhões. Uma verdadeira festa!

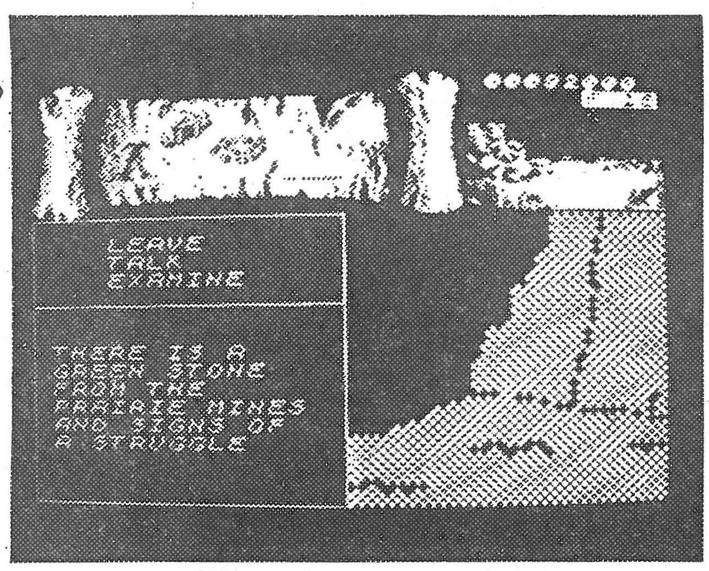
Como nem tudo são tristezas, Dan Dare conta também com a ajuda dos seus colegas para limpar a nave. Uma óptima ajuda que, no entanto, o obriga a andar sempre de olho bem aberto, para não disparar sobre os aliados. O que um herói sofre...

Dan Dare não é um jogo fácil. Será mesmo, supõe-se, um desapontamento para alguns. Mas é extremamente aliciante uma vez controlada a moto espacial e ultrapassados os primeiros minutos de desespero. Com a hipótese de trocarmos de lado, aliciante bónus para quem se cansar de fazer de bom. Então a missão será abater Dan Dare. Mas não a tentem sem vestirem, primeiro, a pele do herói. É que não é fácil ser-se um criminoso como Mekon.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A não perder



«COW-BOY» A JACTO NÃO É PARA BRINCAR



Título: «BRAVESTARR»
Máquina: SPECTRUM

Tempos houve em que os «cobóis» resolviam os seus problemas na rua principal da cidade, num duelo ao meio-dia. Agora, com a chegada de *Bravestarr*, as lutas são à escala galáctica, com selas a jacto, torres de radar, monstros nunca vistos no Velho Oeste e outros horrores de que é melhor nem falar (ou vocês não vão comprar o jogo).

A crítica inglesa dividiu-se quando teve de apreciar este jogo. O que diz bem o quanto a crítica é subjectiva e quão difícil é avaliar algo como *Bravestarr*, que mistura um pouco de diversas coisas, servindo a mistura como se de um vulgar jogo se tratasse. Mas vamos à história...

Tex Hex é o mau lá do sítio, um sítio chamado de Novo Texas, algures noutro planeta. E Tez é o aliado número um de um espírito mau, Stampede, que tem como única ambição dominar o mundo (o que já não é pouco). Stempede descobriu que teria trabalho facilitado, caso conseguisse revitalizar as ossadas de criaturas em tempos vivendo no planeta e, por isso mesmo, raptou o velho feiticeiro local obrigando-o a realizar o trabalho.

É nesta altura que o «marshall» Bravestarr chega ao planeta, montado na sua sela atómica (sem cavalo, claro), e pronto para tudo. Armado com um seis balas a laser (que nem necessita carregar) parte à aventura, ora pelo chão ora de telhado em telhado (e que saltos ele dá) abatendo inimigos, recolhendo os amuletos que ficam no ar (dão-lhe energia e tempo extra), entrando em diversos locais e fazendo perguntas incómodas.

As gentes de Nova Texas não gostam muito de falar, por isso Bravestarr tem de encontrar dinheiro para pagar as informações. A gruta indicada no pergaminho (no canto esquerdo, em cima) é um bom local para começar...

E é aqui que este jogo traz novidades. O pergaminho pode ser percorrido com uma seta, escolhendo-se o ícone que dá acesso a determinada zona daquele estranho mundo, ou um outro, que nos permite a realização de uma acção. O número de símbolos gravados no pergaminho é diminuto logo que o jogo começa, mas vai aumentando conforme resolvemos alguns dos enigmas.

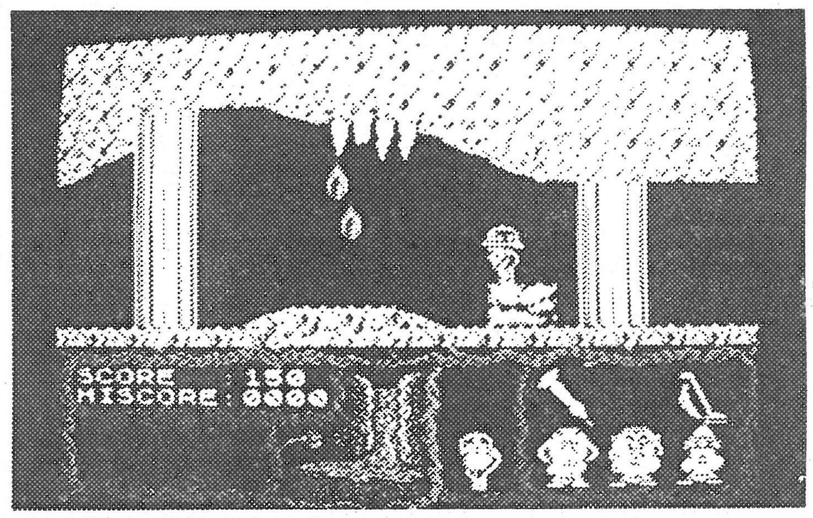
A vertente de aventura escondida em *Bravestarr* é, talvez, aquilo que «agarra» neste jogo. É divertido descobrir que um novo ícone apareceu no «écran», e os momentos de repouso que os «interrogatórios» permitem são sempre bem-vindos, especialmente porque, uma vez na rua, Bravestarr tem de dar bem ao dedo se quer escapar vivo das dezenas de inimigos que o assaltam.

Os gráficos são profissionais, sem grandes rasgos de imaginação, servindo simplesmente para o fim em vista. Ridículo é, porém, quando Bravestarr morre no ar e a pedra tumular aparece suspensa. As rotinas de detecção de colisão são boas e, ultrapassado o «desatino» inicial com os comandos, o nosso cavaleiro vai voar pelos ares montado na sua sela voadora. Mas não esperem vê-lo desaparecer ao pôr-do-sol, tal como Lucky Luke, montado em «Jolly Jumper».

Género: Acção/aventura
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Ver antes de comprar.

CINCO HERÓIS E UM ASTERÓIDE

Título: «TERRAMEX»
Máquina: SPECTRUM



Antes que tudo se complique, lembrem que T é para pensar. Isso mesmo, o «think» inglês de que aqui convém fazer uso. E o aqui chama-se *Terramex*, a última paródia saída das mãos dos autores de *Monty on the Run* (e outras coisas boas).

Terramex (estranho nome) conta-nos a história de um asteróide que se encaminha a grande velocidade para um encontro (fatal) com o planeta Terra. Uma novidade que só o é, porque ninguém quis ligar ao famoso cientista Albert Eyestrain (Alberto Cansaço Visual) — uma paródia a Einstein —, que afirmou, há uma quinzena de anos atrás (da data dos acontecimentos não de hoje), que aquela massa de rocha e metal vinha por aí abaixo direitinha a nós.

Como ninguém quis acreditar no cientista (é sempre assim, até ao último minuto), ele isolou-se do mundo embrenhado noutras experimentações. E agora que já sabemos que ele tinha (e tem) razão, anda todo o mundo numa fona para o encontrar. Uma equipa internacional é reunida tendo por missão discutir como chegar à fala com o professor. Um só problema: do grupo, composto por um japonês, um americano, um alemão, um francês e um britânico tem de sair um voluntário pronto a tudo defrontar para encontrar o «prof.». Esta é uma tarefa para um homem só.

Chegámos, assim, ao primeiro «menu» do jogo. O momento em que é necessário parar a cassete e escolher qual dos heróis vai arriscar a pele. Com a certeza de que, após feita a escolha e carregado o resto do jogo, teremos uma representação tão fiel quanto possível do personagem escolhido aguardando as nossas ordens, nas quentes areias do deserto. Ou um alemão vestido como se de partida para a I Guerra Mundial, ou um americano com um chapéu à Jr., um japonês de máquina fotográfica a tiracolo ou... vejam vocês próprios.

A missão começa com o nosso herói numa zona desertica do globo (e jamais marcada nos mapas) infestada de cobras e estranhos passarões. Estes últimos não são grande problema, limitam-se a sobrevoar a zona, aproveitando para comer o herói quando este calcula mal um salto. Mas as cobras são um perigo real e constante. Umas são visíveis no chão, por vezes aos pares, talvez conversando sobre o pitéu que se aproxima. As outras escondem-se nas pedras, saltando, mortíferas e mortais quando menos esperamos. Assim...

Como em qualquer aventura que se preza, também nesta há coisas boas para o herói em perigo. Diversos objectos encontram-se espalhados pelos muitos «écrans» (140?) do jogo. Aspiradores (que permitem voar desde que se saiba como e onde) e flautas (lembrem o que se faz no Oriente), são algumas das peças importantes desta missão. Não menos importantes são, também, os carregadores que acompanham este Stanley dos tempos modernos. A eles podemos entregar todos os objectos que não vamos utilizar em determinado momento.

E chegado o momento de proferir a célebre frase «doutor Eyestrain, eu presumo...» longe está ainda o fim do nosso penar. Há que convencer o cientista de que é preciso salvar a Terra. Ele vai aceitar, mas é preciso convencê-lo. Depois há que procurar um enorme disco vermelho, uma antena, uma bateria e uma pilha atómica, entregar tudo ao professor e deixá-lo construir o Deflector Positrónico de Asteróide, que há que usar, mesmo na recta final do jogo, para deflectir o asteróide para bem longe.

Terramex é um jogo onde a aventura e acção se misturam com uma boa dose de invenção e paciência. Há que descobrir o que fazer com os mais estapafúrdios objectos, e as soluções nem sempre são as mais óbvias. É muito difícil avançar rapidamente neste jogo. Vai-se fazendo, não se faz a eito. Talvez por isso mesmo não vai agradar a todos vós. Mas quem o agarrar decerto não vai ficar arrependido.

Género: Acção/aventura
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

PRIMEIROS passos na chuva de cartas desta semana para dar a palavra a *Fernando Manuel Martins Alves*, da Avenida D. Afonso Henriques, 68, S. João da Talha, 2685 Sacavém, que escreve declarando-se satisfeito com este espaço que é vosso, mas pedindo a todos os leitores que indiquem se o material que enviam é ou não copiado. Uma recomendação que vale não só porque muitos dos *pokes* que vocês enviam servem unicamente para olhar e nunca para vidas infinitas (ou coisa do género), mas também para descanso da vossa consciência.

Este leitor critica o espaço «Linha a Linha» referindo a necessidade de testarmos aqui os programas antes de os publicarmos. Coisa difícil, amigo Fernando, porque o tempo é curto para tudo isso. Por regra confiamos nos leitores como no caso do jogo que refere, que tem diversos erros (sobre este assunto aconselho-o a espreitar o espaço de «Linha a Linha» deste número). Também em relação ao «Jogo do Galo» a que faz referência não vai ser possível publicar a correcção. Mas vá tentando, é sempre óptima «ginástica» mental tentar descobrir o que está mal.

Deste leitor, ainda, uns *pokes* copiados da «Micro Hobby» que funcionaram na versão de *Nonterraqueous* que possui.

NONTERRAQUEOUS — POKE 26681, 201 (os bichos não fazem mal); POKE 35913, Ø (energia infinita).

Rambo em passo de corrida

Paulo Jorge, da Costa da Caparica, descobriu como acabar *Rambo* rapidamente. Aqui por perto deve andar um mapa com as indicações todinhas para vocês não perderem tempo. Mas esperem um pouco ainda, continuem a ler. O Paulo precisa urgentemente de um *assemblador* só que com a pressa esqueceu-se de escrever a morada dele na carta. Mas eu parece-me que já aqui a publicámos. De qualquer modo algum leitor que escreva para cá (algum que tenha um *assemblador* que esteja disposto a partilhar) com a respectiva morada, que o Paulo vai «andar à coca».

O Paulo diz ainda que tem *dicas* para trabalhar com o programa *Wham — The Music Box* — de que é que estás à espera para enviares isso, ó Paulo? — e promete enviar mais uma série de material. Cá ficamos à espera, até porque p'rà semana vamos publicar a tua pequena rotina no «Linha a Linha». Escreve.

Ainda o *Indiana Jones*

Do «quente» Algarve, mais propriamente de Lagos (já aí chegou a Primavera?), escreveram *Xavier* e *Bruno*, com uma *dica* muito importante para *Indiana* e um mapa já muito batido. Do mapa não reza a história, mas a *dica* diz assim:

Devemos ter cuidado com o homem que aparece de repente e atira bolas de fogo. Para destruirmos as bolas de fogo damos com o chicote nelas.

As entradas servem para passarmos o nível.

Para salvarmos os prisioneiros damos com o chicote na prisão.

Temos que ter muito cuidado com os homens que andam sempre a correr, pois se eles nos tocam morremos.

Psi-chess por correio

Luís Manuel Silva, que vive na Rua Nossa Senhora da Lapa, n.º 7-2.º Esq., 2700 Amadora, enviou uma série de material, essencialmente *pokes* já aqui divulgados e que por isso mesmo não serão publicados. Mas o Luís oferece-se para enviar as instruções de *Psi-chess* a quem as desejar, bastando que lhe enviem um selo para a resposta.

Mil e uma sugestões

De *Paulo Jorge Miranda*, que vive no Seixal, chegou uma carta cheia de sugestões para tornar ainda mais interessante «o melhor e mais completo» suplemento do género existente em Portugal. Obrigados pela parte que nos toca, com a promessa de que algumas das sugestões serão devidamente estudadas. Embora, e esta é uma opinião pessoal baseada na leitura das revistas inglesas, considere que os parâmetros de apreciação usados em «A Capital» são os mais importantes. Quanto «à ideia real» do jogo, ela é dada na forma de comentário, no próprio texto. E como já deves ter-te apercebido, qualquer crítica é sempre, até certo ponto, subjectiva.

Mas o Paulo não se ficou pelas sugestões, enviando também *dicas*. Eis algumas:

NEBULUS — Para passar do 3.º nível, entrem na porta da esquerda, depois vão para a direita e subam no elevador. Quando este parar, andem para cima plataforma (aquela que está por cima de uma onde existe uma bola que rola), esperem que apareça a estrela e deixem que ela vos toque, quando o vosso boneco cair, ficará na plataforma da bola, atrás referida, e, após isto, matem a bola e sigam, porque o resto é fácil.

720º — Neste jogo, os bilhetes obtêm-se consoante a pontuação, e para que esta aumente bastante, basta comprar um *skate*, e posteriormente carregar nas teclas de avançar, saltar e virar durante algum tempo. Após isto verão que o rapaz terá dado um salto e rodado duas vezes (terá feito duas voltas de 360º, o que perfaz 720º, dando isto o nome ao jogo), e ganharão cerca de 700 pontos. Se repetirem esta operação várias vezes, a pontuação subirá bastante, e por sua vez ganharão bilhetes. (NOTA: Se não tiverem comprado o *skate* apenas ganharão 400 pontos.)

O Paulo pergunta o que deve fazer na 3.ª fase de *Sigma 7*, após pôr os quadrados centrais brancos e quer saber se em *Driller*, após apanhar a nave, o poste em forma de T e que julga ser um transportador, pode ser utilizado, e se sim, qual a tecla ou operação que permite fazer tal coisa.

Sendo *Driller* um jogo que me ocupou algumas horas (ainda não tive oportunidade de o carregar após ter começado a encontrar-vos neste vosso espaço) parece-me que terás de espreitar as *dicas* já aqui publicadas e o mapa.

Talvez tudo se torne claro então. É que assim como colocas o problema (sem qualquer localização) é difícil saber do que falas. E do sapo em *Olli & Lissa* nada...

Quanto a *Uridium* e *Arkanoid*, o problema não é do gravador. Estes jogos (e mais recentemente o *Captain America*) não dão para o 2048.

Poke que não falha

Quem o garante é *Manoj Ranchordas*, que continua apostado em trocar jogos com outros leitores deste espaço. E o Manoj, que vive na Rua Sacadura Cabral, lt. 23-1.º A, na Quinta da Galiza, 2765 São João do Estoril, quer também trocar correspondência com utilizadores do *Graphic Adventure Creator, The Quill* e *PAW*. Quanto ao pedido de *The Big Sleaze*, espreita, espreita e encontrarás. Para *Never Ending Story 128 K* o Manoj quer tão simplesmente «qualquer ajuda». E vamos ao tal *poke* que não falha e a alguns outros que não se garante que sirvam para o que prometem. Mas tentar é possível.

MOLEY CHRISTMAS — O jogo era uma oferta da revista «Your Sinclair». Este carregador não pode falhar:

```
10 REM MOLEY CHRISTMAS POKE
20 REM
30 CLEAR 24575
40 POKE 38302, 0 : POKE 38352, 0
50 RANDOMIZE USR 33024
```

BOSCONIAN

```
10 REM BOSCONIAN
20 REM
30 CLEAR 25599 : LOAD "" CODE 16384
40 LOAD "" CODE 25600 : LOAD "" CODE 32765
50 POKE 33356, 60
60 RANDOMIZE USR 32765
```

BASIL THE MOUSE DETECTIVE

```
10 REM BASIL
20 CLEAR 27000 : LOAD "" CODE
30 FOR I = 54785 TO 54795 : READ A :  POKE I, A : NEXT I
40 DATA 175, 50, 80, 161, 201, 50, 240, 163, 195, 0, 128
50 POKE 55832, 195 : POKE 55833, 0 : POKE 55834, 214
60 RANDOMIZE USR 32765
```

PLAY FOR YOUR LIFE

```
10 REM PLAY POKE
20 CLEAR 28999 : LOAD "" SCREEN $
30 POKE 30066, 0
40 RANDOMIZE USR 30000
```

NEBULUS

```
10 REM NEBULUS
20 REM
30 FOR N = 23296 TO 23302 : READ A : POKE N, A : NEXT N
40 CLEAR 25086 : LOAD "" CODE
50 POKE 65102, 103 : RANDOMIZE USR 64512
60 DATA 175, 50, 153, 128, 195, 0, 128
```

Dragon's Lair II

Tantos ainda perdidos na primeira parte e já *Afonso Serralha* se atreve a enviar *dicas* para *Lair II*. Mas como alguns vão gostar de saber como é, aqui ficam as «descobertas» deste leitor de Lisboa.

— **Para vidas infinitas**: carregar, durante o «menu» em: «Q», «W», «E», «R», «T» e «fogo», que é «M», para iniciar o jogo com vidas infinitas. As teclas são todas, incluindo o «M», carregadas simultaneamente.

— **Para passar as fases**: *Os rápidos* — tem que se carregar na tecla da direcção a tomar, enquanto está presente no «écran» uma espécie de escada. Passar-se-á facilmente; *Os redemoinhos* — ir para a direita, para a direita e passar — ir para a direita, para o centro e passar — ir para a direita, para o centro, para a esquerda e então passar; *Caminho multicolor* — premir «fogo», «baixo» e «cima» ao mesmo tempo, pois assim não caem nos buracos que aparecem no chão e as bolas demoram mais tempo a aparecer. Quando estas vierem, vão para trás e, quando as bolas começarem a ir para trás, voltem para a frente e carreguem nessas teclas. Vão ver que conseguem; *Sala multibicho* — ir para a esquerda (ficando a carregar na tecla

enquanto o bicho aparecer) — ir para a direita (o processo é sempre o mesmo) — lurar com a mão (usar para isso «fire» várias vezes). Depois a mão desaparecerá, mas aparece a «aranha-da-parede», que não consigo passar.

— Se alguém descobrir, escrevam para «A Capital», já que o jogo é bastante engenhoso, mas interessante.

Dicas para todos

Ricardo Jorge Ferreira Barreto, que vive na Rua Barros Queirós, 8-2.º Esq., 2775 Parede, quer trocar jogos com ouros leitores, manda parabéns pelo suplemento e pede ajuda para *Out Run, Indiana Jones, Agent X-II, Vera Cruz* (a solução completa), *Enduro Racer* e *Super Hang-On* (ó Ricardo, não lês «A Capital»?). De Ricardo, ficam algumas *dicas* (que as outras já tinham barbas).

ARMY MOVES — Quando definirem as teclas, ponham o FIRE 1 e o FIRE 2 na mesma tecla, assim será mais fácil jogar.

SPINDIZZY — Quando o jogo entrar, carregar nas teclas P, A, T, simultaneamente, e terão tempo infinito.

OLLI & LISSA — Quando estiverem no «menu», primam as teclas que formam a palavra PORTCUL e (o boneco OLLI) andará mais depressa.

BASKET MASTER — Para ganharem ao computador, fiquem à defesa, apanhando todos os ressaltos. Depois vão até meio do campo e lancem ao cesto (duas vezes no FIRE)

NIGHT SHADE — Para matar os vários inimigos, fazer o seguinte: BÍBLIA para o FANTASMA; CRUZ para o BRUXO; RELÓGIO para a MORTE. Para o ESQUELETO descubram vocês, pois se também fosse dito não tinha graça.

BOND JACK II — Apanhem as pedras primeiro. Ao apanharem uma pedra, um saco transformar-se-á. Apanhem-no a seguir. Para começar têm que apanhar um saco.

GARY LINIKER SUPER SOCCER — Quando quiserem marcar golo, o melhor é fintar o guarda-redes, e não chutar a bola. Quando forem jogar vejam a outra equipa e troquem os vossos jogadores pelos da outra equipa, isto se os outros forem melhores (atenção que só é aconselhável trocar jogadores da mesma posição).

FOOTBALL DIRECTOR II — Não é aconselhável ter uma equipa muito forte, porque assim a equipa advesária fica (ou é) muito forte. Quando tiverem um jogador INSURED (lesionado), se tiverem mais algum jogador, não mexam no jogador lesionado e ponham o outro do banco dos suplentes a jogar, caso queiram. Os preços dos jogadores são: Nível — 1 = £ 17 000; 2 = £ 20 000; 3 = £ 60 000; 4= £ 130 000; 5 = £ 250 000; 6 = £ 365 000; 7 = £ 485 000; 8 = £ 650 000; 9 = £ 700 000 até 1 200 000

Se derem o dinheiro correspondente a cada nível, o jogador é vosso. Já agora, instruções para comandar os jogadores: LOAN — empréstimo a outra equipa nossa companheira; FREE — dar um jogador à equipa companheira, mais algum dinheiro; CHANGE SQUAD — para mudar os jogadores da equipa; SELL — serve para vendermos jogadores e dizer o preço que queremos. Se tiverem algum jogador expulso, esperem uma semana, que ele já estará apto a jogar.

SUPERSPRINT — Se juntarem pelo menos 3 chaves de bocas, têm acesso a um «menu» onde podem escolher novas qualidades para o vosso carro.

720º — Para conseguirem bilhetes mais rapidamente estejam sempre a carregar na tecla «salto + direita/esquerda» (cada bilhete é ganho respectivamente aos 5000, 15 000, 25 000, 35 000 ... pontos).

KOKOTONI WILF — Se quiser começar logo no 3.º nível, é só carregar no «3».

1942 — Apanhem sempre os bónus (POW) e terão muitas surpresas.

EAGLE'S NEST — Se na tabela de «scores» escreverem: DAS NME — ficam sem inimigos; DAS CHT — vidas infinitas.

THANATOS — Quando encontrarem a porta do castelo vão por terra e deitem durante algum tempo fogo, que a porta cederá.

TERRA CRESTA — Nunca vão pela parte de cima do «écran», vão sempre por baixo e destruam os círculos com uma estrela no meio, pois estão sempre a atirar bombas.

Outra vez *Rambo*, mas de propósito

Dois mapas para este popular jogo não são novidade. Ou três, ou mesmo mais. Tal como *Indiana Jones, Rambo* atrai o vosso interesse. Por isso e sem que disso se faça regra, dois mapas do mesmo jogo neste número do suplemento. Um com a forma rápida de acabar *Rambo* e outro de *Pedro Oliveira*, mais detalhado (apesar do malfadado papel com quadrícula). E o Pedro aproveitou também para dizer que precisa de ajuda para *Infiltrator* (teclas), e não sabe que fazer em *Tobruk*. Neste último tens de ocupar o maior número possível de posições inimigas. A minha experiência deste jogo diz-me que é fraco e que uma vez jogado a solução é sempre a mesma. Aconselho-te a movimentares as tuas forças quase sempre em bloco (cuidado, algumas são muito lentas) e que meças bem a capacidade bélica de cada grupo antes de te lançares numa ofensiva. Mais uma vez o ataque em bloco a alvos isolados é o mais eficaz, uma verdadeira chacina. Normalmente, e já tentei diversas formas, o computador dá-nos a vitória com um factor de cerca de 50 por cento, sem permitir que ultrapassemos essa marca. Mas talvez algum estratego bem informado, como o *strategic boss* do Cacém, possa dizer-nos algo mais sobre este jogo. Por mim, continuo a achar que depois de *Vulcan* não há nada de novo na frente oriental.

Em *Saboteur II* para subires para a moto basta colocares-te a meio desta, carregando na tecla de «cima». Em *Jack The Nipper II* tens de fazer o maior número possível de traquinices.

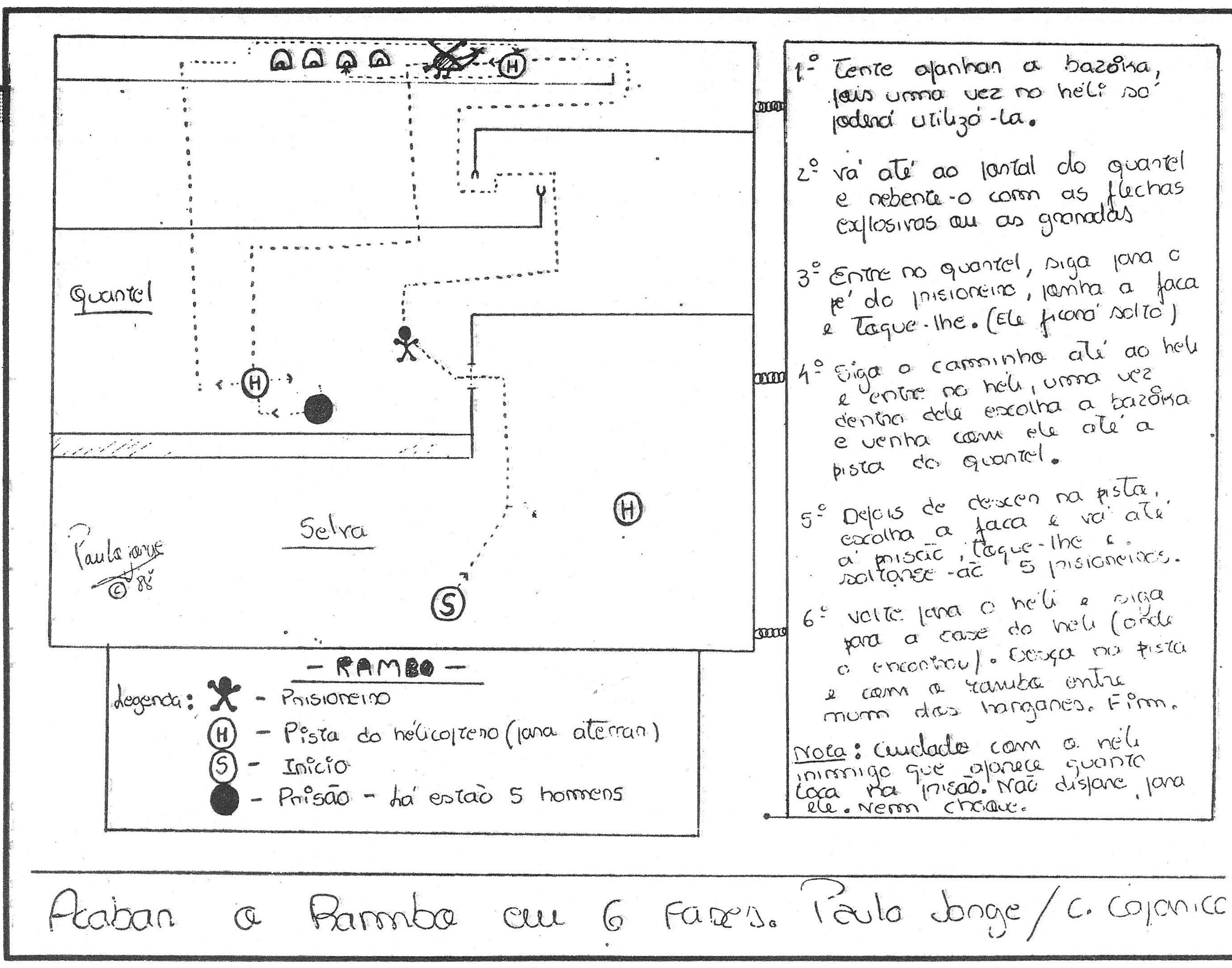
Quanto ao mapa de que falas, ele já aqui foi publicado em tempos. Procura em suplementos antigos.

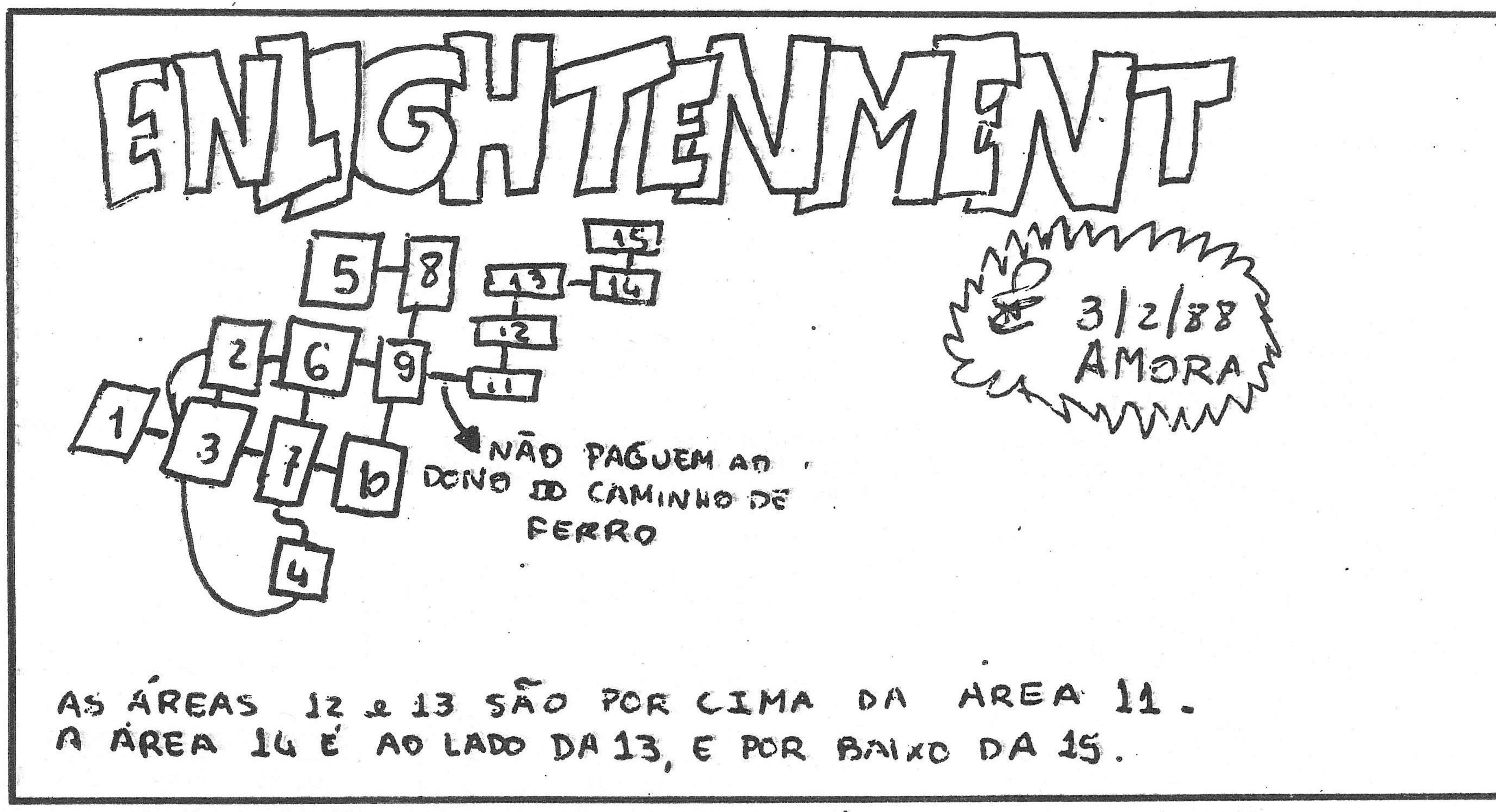
Tudo mais fácil em *Combat School*

Garante que assim é *Nuno Rafael V. Sequeira*, de 15 anos, que se afirma leitor fiel de *pokes* e *dicas* e a partir de agora também «culpado» das *dicas* que vão aparecendo. E começa com esta:

COMBAT SCHOOL — Escolham teclas para o 2.º jogador e joguem no modo de 2 jogadores; então mantenham sempre pressionada a tecla da direita e corram apenas com a tecla da esquerda, vão ver que é muito mais fácil.

O Nuno diz também que está disposto a dar dois dos seus jogos mais recentes (à escolha) ao leitor que lhe enviar uma fotocópia da página 97 da «CRASH» n.º 30 (Julho de 1986), que por acidente se estragou. Eis a morada do Nuno: Rua de Santiago, 42-1.º, 2900 Setúbal.





Novas de perto do Cristo Rei

De Almada escreve *Pedro Teixeira*, de 11 anos, com algumas informações que convém não deixar de lado. Ora vejam:

MÉXICO 86 — Andar sempre de um lado para o outro em diagonal, pois assim não nos tiram a bola. Mas cuidado com o guarda-redes, que já nos tira a bola. A esse, é melhor fintá-lo e rematar logo, para não perder muito tempo.

PAPER BOY — Atirar os jornais para onde está a dizer SUN, pois assim temos bónus.

SAI COMBAT — Ao começar o jogo, andar um bocado para a frente, mas pouco. Saltem para a frente, para fazer com que o nosso boneco fique mesmo defronte do adversário. Aí carregue na tecla «D». Faça isto muitas vezes. Quando chegar ao primeiro nível (1.º Dan) e daí para a frente, não se preocupem com as coisas (que ainda não consegui saber o que são) que as mulheres atiram.

SUPERSTAR CHALLENGER — Teclas: A — começar; Space — energia.

T.L.L. — Mesmo que encontrem outra pista, não aterrem, pois assim o nosso avião parte-se em bocados.

BACK TO SCHOOL — Só atire fisgadas aos professores se tiver o BOYWONDER, o EINSTEIN ou o ANFRANGLE pela frente. Ao atirar a fisgada, vire-se para o outro lado ou então vire-se e fuja rapidamente utilizando as teclas abaixo assinaladas: 5 — andar para a esquerda (mais rápido); 6 — andar para a esquerda/direita/baixo (mais rápido); 7 — andar para a direita/cima (mais rápido); 8 — andar para a direita (mais rápido). E acrescento, ainda para o *Back To School*, que se atirarmos água a uns vasos que se encontram ao pé do portão da divisão entre o pavilhão dos rapazes e o das raparigas, cresce uma flor, que logo desaparece.

Luis Barata (Dicas)

Out Run	Super Hang On	ThundeRceptor	Thunder Cats
- Para reduzir a velocidade nao utilizem os travoes.Utilizem a caixa de velocidades.	- Nao reduzam muito a velocidade para que nao colidam com motociclistas atrasados.	- Têm dois tipos de laser,um automático e outro manual,só utilizáveis nas devidas ocasioes	- No 1º nível de Bónus,existem umas caixas que se as destruirem ganham vidas.
Match Day II	**Combat School**	**Mask II**	**The Fast & Furio**
- Nao conservem a bola durante muito tempo num só jogador.Passem para a frente quando for possível.	Na 1ª fase devem saltar uns obstágulos e trepar outros,para isso devem saltar de distâncias diferentes.	Tentem utilizar sempre que possivel os veiculos que têm menos utilidade,para guardarem os outros para o final	Tentem conduzir o homem pelo meio,para evitar os obstáculos. Cuidado com os homens que disparam de lado.

(Continua na pág. seguinte)

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — NIGEL MANSELL
2.º — PHANTIS
3.º — INSIDE OUTING
4.º — IK +
5.º — GARFIELD
6.º — TETRIS
7.º — DRILLER
8.º — SUPER HANG-ON
9.º — COMBAT SCHOOL
10.º — DEFLEKTOR

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Druid II, o mapa

De *Nélson Filipe*, que vive na Rua Dr. Emídio G. Garcia Mendes, 16-3.º Esq., 2840 Amora, chega um pedido de ajuda para *Superstar* (as teclas), *Pud Pud* e *I, Ball* (objectivo). Alguém que o possa ajudar? O Nuno enviou também um mapa que não é, talvez, uma maravilha, mas que vai ajudar alguns dos jogadores perdidos em *Druid II/ /Enlightenment*. O restante material, Nuno, é que não vamos publicar.

Dicas sim *pokes* não

Numa das mais volumosas cartas (e também interessantes) chegadas aqui ao Poço da Cidade, *Jorge Manuel Alcobia Martins*, que vive na Rua Barão de Sabrosa, 82-r/c, 1900 Lisboa, afirma (e bem) não enviar *pokes* porque «a maioria dos jogos à venda em Portugal estão alterados em relação à estrutura da versão original e os *pokes* ou rotinas não fazem efeito porque, na sua grande maioria, não são da autoria do leitor mas sim retirados de outras revistas, principalmente estrangeiras». Esta afirmação, porém, não significa que o Jorge Manuel não tenha material para enviar. De facto ele tem tanto (com algumas perguntas pelo meio) que o melhor é começarmos.

RENEGADE — Para matar o *boss* do 4.º nível atraí-lo a um canto (para não serem apunhalados pelas costas) e matá-lo da seguinte forma: pontapé no ar até a energia dele acabar e, aí 1 ou 2 murros e novamente um pontapé no ar.

DINAMIC BASKET — Para avançar façam o seguinte: avancem até ao boneco do computador mas a driblar de costas e depois contornem-no por cima ou por baixo, passando num movimento rápido a driblar voltado para o cesto adversário. Por vezes terão de fazer isto repetidamente até chegarem juntinho do cesto adversário e aí poderão encestar de 3 formas: Afundar — direita e FIRE; Afundar de costas — esquerda e FIRE; Gancho — voltado para cima ou para baixo e direita e FIRE, pode-se encestar longe do cesto e de outras maneiras que são no entanto menos espectaculares e sem REPLAY.

SAMANTHA FOX — Para quem quiser jogar honestamente este jogo, mas não sabe como, é só fixar: *CHECK* — pedir uma carta (mas só a obterão se SAM fizer o mesmo); *BET* — apostar; *PASS* — desistir); *CALL* — pedir uma carta; *RAKE* — subir a aposta (nesta *dica* tive a ajuda de Paulo Azevedo). Para ganharem precisam de ter um FULL ou uma sequência (real se possível). Ex.: 8 espadas, 9 paus, 10 copas, 11 paus; 3 espadas, 3 paus, 3 copas; etc., é de salientar que SAM não costuma fazer BLUFF muitas vezes, por isso, quando ela apostar muito segura de si (ela aposta e sobe a aposta) talvez seja melhor desistir. Se não desistiram quando ela começou a subir muito a aposta mas depois o querem fazer, então não desistam mas façam CALL (desde que não tenham mais cartas a receber) porque às vezes, quem sabe, ela talvez esteja a fazer BLUFF.

TURBO ESPRIT — Enquanto não souberem jogar bem não escolham a 3.ª cidade porque ela é constituída por ruas muito estreitas na sua grande maioria. Quando virem no painel do Lotus que estão com pouco *fuel* ou problemas de motor, procurem uma estação de serviço e encostem-se a ela durante uns momentos.

– → estrada com um só sentido
■ → estação de serviço

SUPER SOCCER — Quando estiverem um pouco antes do meio do meio-campo contrário dêem um chuto com a máxima força que a bola baterá na cabeça do guarda-redes adversário e entará.

MATCH-DAY — No nível de amador no pontapé de saída façam o seguinte: direita e FIRE mas não deixem de andar para a direita. Assim a bola baterá na cabeça do adversário e como o nosso boneco está a avançar dará na passada uma cabeçada. Aí, parem por um instante e evitando uma 2.ª cabeçada a bola cairá no chão. Vão, logo a seguir a terem parado, atrás dela e quando a tiverem nos pés vão para baixo na diagonal e avancem junto à linha lateral. Quando já estiverem um pouco antes do bico da grande área rematem na diagonal para cima e será golo!

ROCKY HORROR SHOW — Não se aproximem dos inimigos porque alguns destes tirar-vos-ão a roupa. Quando a perderem devem procurá-la nos quadros próximos. Para passarem as barreiras de energia do 1.º andar subam a um espaldar e, num movimento rápido, carreguem no botão que está por cima dele, desçam-no e passem para o outro lado da barreira *sem perderem tempo.*

NOSFERATU — Já por 2 vezes encontrei a escritura *(deeds)* na 2.ª lareira da sala de banquetes mas só consigo passar para a 2.ª parte com a chave. Como é que hei-de fazer?

SKOOL DAZE — Neste jogo o objectivo é pôr todos os brasões a piscar e depois ir ao cofre da escola (para modificar as notas e passar de ano), escrevendo num quadro limpo antes de o prof. de História entrar a sua data de nascimento (já publicadas n'«A Capital») e as letras ditas pelos outros professores quando os deitamos ao chão. Uns brasões podem ser alvejados das escadas com a fisga, para outros basta nós saltarmos e ainda para outros temos que deitar um prof. ao chão e fazer tabela na cabeça deste para lhes acertarmos. Gostava de saber qual a ordem por que hei-de escrever no quadro as letras de código e a data de nascimento do prof. de História.

THE EXPLORER — Teclas: esquerda — 1; direita — 2; baixo — 3; cima — 4; FIRE — 5; reconhecimento aéreo — U; aterrar — D. Neste jogo não consigo fazer quase nada e não me consigo orientar bem (nem mal). Mandem-me algumas *dicas*.

SPELLBOUND — Queria algumas ajudas, nomeadamente como passar a parede de tijolos do 4.º andar e como ter acesso ao rés-do-chão e à cave. Posso-vos dizer que para terem sempre energia têm de fazer o seguinte: vão ao telhado e apanhem a garrafa vazia *(EMPTY BOTTLE)* que aí se encontra, voltem ao 3.º andar e dêem-na ao FLORIN, tirem-lha outra vez e ficarão com 100 unidades de força. Dêem-lhe novamente a garrafa e assim, sempre que quiserem, basta tirarem-lhe a garrafa e ficarão com muita energia.

ALIENS — Em *Aliens* tenho alguns problemas de orientação e além disso no armeiro não consigo escolher uma nova arma. Quem me ajuda?

TAI-PAN — Neste jogo consigo fazer tudo o que é preciso para navegar mas quando me dirijo ao porto de embarque o computador pede-me para «loadar» qualquer coisa que presumo devia estar a seguir, não é? Pois eu não tenho nada.

Aqui um ponto de ordem à mesa. Parece-me, Jorge, que te falta o resto do jogo já que *Tai-Pan* carrega em blocos.

WORLD GAMES — No *CABER TOSS* consigo dar a volta ao recinto com o tronco mas, quando chego novamente ao pé da orquestra deixo-o sempre cair não sei porquê. Como fazer?

Troco uma cassete gravada com este jogo por uma gravada com um destes jogos: *The Fourth Protocol, Sydney Affair, Dark Sceptre* ou *Southern Bell*. Estes são os jogos da minha preferência mas posso ainda trocar por outro jogo a acordar com quem entrar em contacto comigo entre as 14 e as 15.30 pelo telefone: 820085 (Lisboa), gostava que a troca fosse de preferência com um leitor que morasse em Lisboa para ser mais fácil.

ROBIN WOOD — Mandem-me algumas *dicas* pois neste jogo pouco consigo fazer e além disso os 2 mapas que do meu conhecimento foram publicados n'«A Capital» não estavam nada explícitos, nas suas legendas.

O Jorge faz também uma série de perguntas, algumas delas que o tempo já se encarregou de responder. Mas se alguém souber onde pára a 7.ª e última jóia em *Tarzan* ou como passar os guardas em *Short-Circuit* (sem *pokes*) ele agradece uma resposta.

Quanto às gralhas, Jorge, as tuas razões são válidas. Isto só não acontece a quem não faz estas coisas, mas por vezes (muitas infelizmente) os leitores não ajudam. *Reprise* está de volta (graças a ti, e a outros leitores), e de certo modo dando resposta, também, à tua proposta. Escreve sempre.

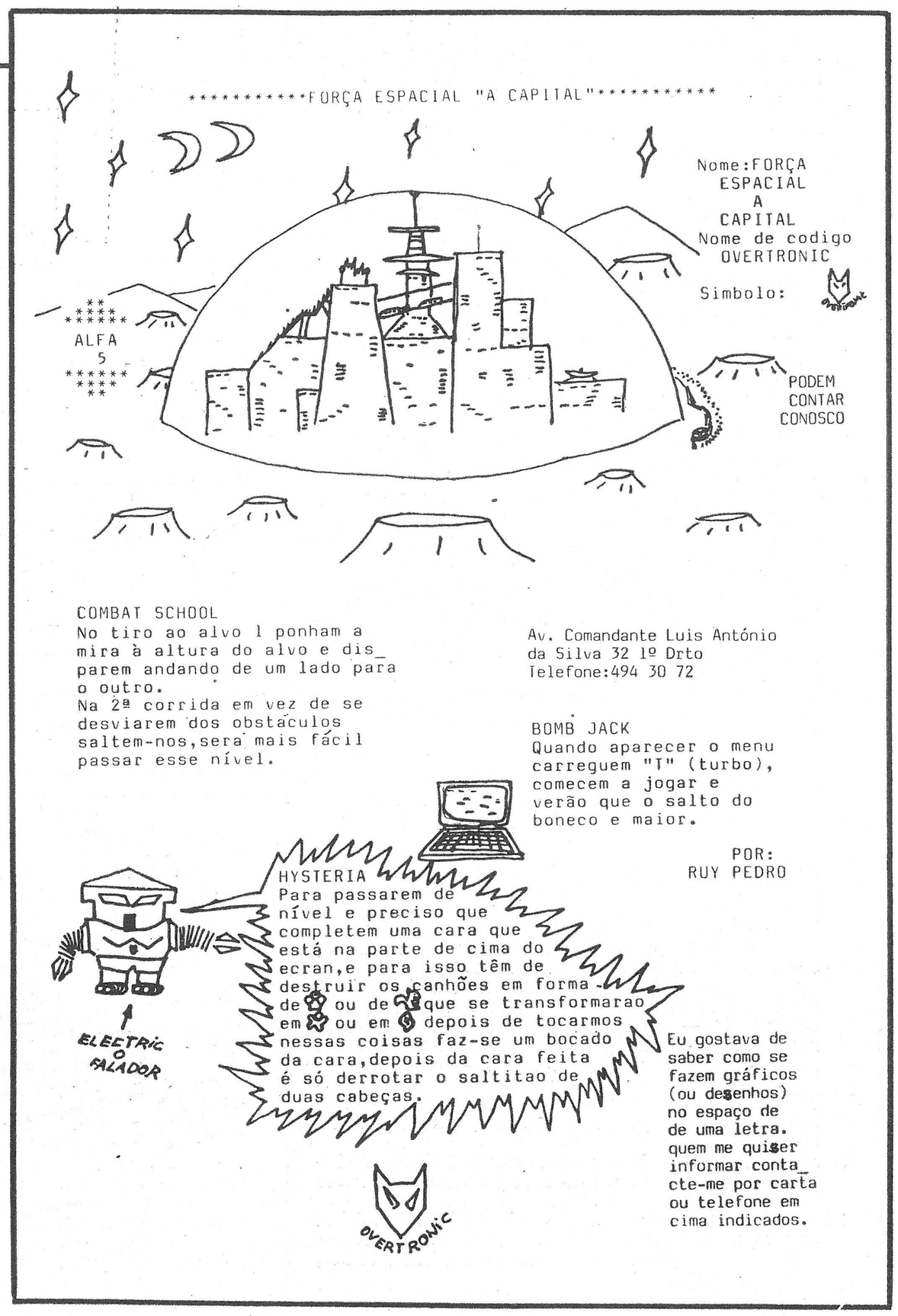
Moley Christmas mais fácil

Rui Merino quer trocar jogos e necessita de ajudas para *Souls of Darkon, Ali Babá* e o terceiro nível de *Moley*. O Rui vive na Rua Luz Soriano, lt. 63-2.º Dto., 2795 Linda-a-Velha e tem o telefone 4193707.

Algumas das *dicas* que o Rui enviou já estão velhas ou foram aqui indicadas, por isso escolhemos as seguintes:

COMBAT SCHOOL — Para andar nas corridas de obstáculos devem carregar na tecla «para baixo» e simultaneamente em «esquerda e direita»; para saltar primam «FIRE».

MOLEY CHRISTMAS — No primeiro quadro devem recolher os objectos que fixam e depois de tocar na lista venham cá para baixo e quando a lista estiver sobre vós carreguem em «direita e FIRE». Na segunda fase apanha-se tudo outra vez e em vez de se apanhar a lista apanha-se a fita.



Como mandar mapas

De Santo André, escreve *João António Amador Correia*, que quer saber como enviar mapas (que tipo de folha e se pode vir dobrada). Claro que sim João. Tudo bem com a folha dobrada desde que faças o mapa com tinta preta e de maneira que todos percebam. E o papel, quanto mais branco e liso melhor. E cá ficamos à espera dos mapas, com algum material teu aqui para os leitores «digerirem».

AGENT X II

```
 5 CLEAR 24639
10 INPUT "WHICH PART TO POKE (1-3) >";
   LINE P$
15 IF P$ <"1" OR P$ >"3"THEN GO TO 10
20 IF P$ = "1" THEN LET ad = 57821
25 IF P$ = "2" THEN LET ad = 62499
30 IF P$ = "3" THEN ad = 50561
35 PRINT AT 10, 1; "START AGENT X II PT.";
   P$; " TAPE"
40 LOAD "" CODE
45 POKE 24776, 201
50 RANDOMIZE USR 24732
55 POKE ad, 0
60 RANDOMIZE USR 25250
```

THROUGH THE TRAPDOOR

```
 5 CLEAR 26998
10 PRINT AT 10, 1; "START 'THROUGH
   TRAP DOOR' TAPE"
20 LOAD "" CODE 63000
30 POKE 63041, 201
40 RANDOMIZE USR 63004
50 POKE 47492, 0
60 RANDOMIZE USR 34200
```

YOGI BEAR

```
 5 CLEAR 65535
10 FOR F = 65200 TO 65220
15 READ a : POKE f, a
20 NEXT F
25 PRINT AT 10, 5; "START 'YOGI BEAR'
   TAPE"
30 LOAD "" CODE
35 POKE 65072, 176
40 POKE 65073, 254
45 RANDOMIZE USR 58112
50 DATA 33, 0, 0, 34, 18, 137, 34
60 DATA 20, 137, 62, 24, 50, 226
70 DATA 175, 175, 50, 84, 136
80 DATA 195, 0, 132
```

DAN DARE

```
 5 CLEAR 25599
 6 LET t =0 : LET w = 1
10 FOR f = 23296 TO 23336
20 READ a : POKE f, a
30 LET t = t + w * a.: LET w = w + 1
40 NEXT f
50 IF t < > 101364 THEN PRINT "ERROR IN
   DATA" : STOP
60 PRINT AT 10, 5; "START 'DAN DARE'
   TAPE"
70 RANDOMIZE USR 23296
100 DATA 221, 33, 171, 253, 17, 9, 3
110 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5, 48
120 DATA 241, 62, 201, 50, 46, 255
130 DATA 205, 8, 254, 62, 201, 50, 94
140 DATA 186, 50, 37, 183, 175, 50
150 DATA 6, 170, 50, 111, 167, 195
160 DATA 88, 152
```

ATV SIMULATOR

```
 5 CLEAR 25400
10 PRINT AT 10, 3; "START 'ATV
   SIMULATOR' TAPE"
20 LOAD "" CODE
30 POKE 65531, 201
40 RANDOMIZE USR 65501
50 POKE 60250, 0
60 POKE 57318, 201
70 RANDOMIZE USR 54960
```

Pokes

RENEGADE — POKE 41048, 195
JACK THE NIPPER 2 — POKE 43251, 0
WIZ BALL — POKE 37052, 0
FREDDY HARDEST — POKE 64011, 167 (Parte 1); POKE 61607, 167 (Parte 2).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Linha a linha...

TOTOLOTO NO ATARI

DO leitor Artur Madeira, de Mem Martins, chegou uma rotina simples para esse tão esquecido ATARI 800XL (ou 130 XE). O programa permite produzir chaves aleatórias para Totoloto, com a vantagem de poderem ser impressas em papel e depois passadas ao boletim. O Artur Madeira salienta que a rotina é simples mas faz uso de técnicas nem sempre conhecidas, tais como a ordenação numérica, Output para impressora e o controlo de erros de Input.

Este leitor apela também a todos os utilizadores dos poderosos 8 bits para que publiquem neste espaço de «Linha a Linha» «os vossos programas, as vossas dúvidas e dicas, tal como sucede nos jornais e revistas da Europa». (Pela parte que nos toca obrigado pelo estímulo, amigo Artur.) E vamos ao programa:

TOTOLOTO: DIM

```
0 REM (C) A.MADEIRA/1986
1 POKE 752,1:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR
  1,0,14:? "":? " X(60):TRAP
  1000:OPEN #1,4,0,"K:"
2 ? :? "QUANTAS CHAVES (MAX.
  10)";:INPUT V
3 IF V>10 OR V<1 THEN ? "":GOTO 2
4 ? :? "1 -> ECRAN":? :? "2 ->
  IMPRESSORA"
5 GET #1,I
6 IF I<49 OR I>50 THEN 5
7 IF I=50 THEN OPEN #7,8,0,"P"
8 REM GERACAO
9 ? "":FOR W=1 TO V
10 K=6
20 FOR M=1 TO 6
30 X(M)=1+INT(RND(0)*47)
40 FOR C=1 TO M-1
50 IF X(C)=X(M) AND M>1 THEN 30
60 NEXT C
70 NEXT M
150 REM ORDENACAO
200 FOR M=1 TO K-1
210 FOR J=M+1 TO K
240 IF X(M)<X(J) THEN 280
250 X=X(M)
260 X(M)=X(J)
270 X(J)=X
280 NEXT J
300 NEXT M
350 IF I=50 THEN 500
400 REM ECRAN
405 ? "ûûûûûûûûûûûûûûûûûû":REM 17
    CARACTERES GRAFICOS PRODUZIDOS
    POR "CONTROL+N"
410 FOR J=1 TO K
415 IF X(J)<10 THEN ? "0";
420 ? X(J);
425 IF J<6 THEN ? "-";
430 NEXT J
435 ?
450 NEXT W
455 IF W=V+1 THEN? "ûûûûûûûûûûûûûûûûûû":
    GOTO 600:REM 17 CARACTERES GRAFICOS
    PRODUZIDOS POR "CONTROL+N"
500 REM IMPRESSORA
502 POSITION 10,10:? "IMPRESSORA
    ON LINE"
505 IF W=1 THEN ? #7;V;" CHAVES":? #7;
    "--------------------"
510 FOR J=1 TO K
515 IF X(J)<10 THEN ? #7;"0";
520 ? #7;X(J);
525 IF J<6 THEN ? #7;"-";
530 NEXT J
535 PRINT #7:PRINT #7;
    "--------------------"
550 NEXT W
555 CLOSE #7:? "E"
560 GOTO 600
600 REM MENU FINAL
610 POSITION 22,18:? "1 -> OUTRA
    CHAVE":POSITION 22,20:? "2 -> FIM"
620 GET #1,MENU
630 IF MENU<49 OR MENU>50 THEN 620
640 IF MENU=49 THEN ? "E":GOTO 2
800 REM DESPEDIDA
810 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 2,0,0:SET-
    COLOR 1,0,14:POSITION 5,5:? #6;
    "boa sorte !" :GOTO 810
1000 REM CONTROLO DE ERROS DE INPUT
1010 IF PEEK(195)=8 THEN ? "E":TRAP
    1000:GOTO 2
1020 IF PEEK(195)=138 THEN ?"E":? :? "
    NAO ENCONTRO A IMPRESSORA..."
1030 POSITION 6,10:? "LIGUE A IMPRES-
    SORA E PRIMA 2":POSITION 6,15:?
    "OU UTILIZE O ECRAN E PRIMA 1"
1040 TRAP 1000:GOTO 5
```

Espaço de aventura

AS soluções completas de *Gremlins* e *Robin of Sherwood* preenchem quase completamente o espaço desta semana deste «covil» de aventureiros. Começa-se com as soluções enviadas pelo *Alexandre da Cruz Vasconcelos* para *Gremlins*, lembrando a este leitor que é de toda a conveniência escrever de um só lado do papel.

Solução do jogo *Gremlins*

— Go Down, Get Sword, Kill Gremlin, Drop Sword, Get Remote, Go Kitchen, Press Butt, Press Butt, Press But, Press Butt, Press But, Press Butt, Look Drawer, Get Knife, Look Drawer, Get Spark, Press Butt, Drop Remote, E, Up, Kill Gremlin, Get Flash, Go Down, Go Door, N, W, Go Door, Drop Every, Go Pool, Get Plug, Up, Get Every, E, E, E, Go Station, Go Pit, Get Every, Up, N, W, S, S, Open Valve, Burn Turch, Wel Controls, Drop Gizmo, Get Ladder, M, N, N, Light Flash, Place Flash In Box, Cut Box, Close Valve, Get Plates, S, E, E, Drop Ladder, Go Tavern, Go Bar, Get Camera, Press But, Cut Pipe, Drop Knife, Let Pipe, N, N, Drop Pipe, Get Ladder, E, Go Store, E, Up, Up, Up, Go Trapdoor, Open Valve, Burn Turch (se os Gremlins aparecerem façam «Press But», Weld Plate, E, E, Go Down, E. Se aparecerem novamente façam «Press But»).

Weld Plate, W, Go Down, E, Press But, Weld Plate, W, W, N, Weld Plate, E, S, W, Press But, Weld Plat, Close Valve, E, South, West, Get Pipe, Go Store, W, Drop Camera, Get Drill, Plug Drill, Bore Plate, Drop Drill, Get Hacksaw, Drop Buttle, Put Pipe, Look Counter, Drop Plates, Get Tape; Join Pipe In Bottle, Place Pipe in Hole, Open Valve, E, S, Drop Every, W, W, W, W [se a bomba de gás ainda não tiver explodido «faça tempo» (Instruções Inúteis)]. Depois aparece Boommm, Go Door, Go Pool, Get Stripe, Up, E. E acabei o *Gremlins*.

Como sair do escritório?

Boa pergunta a do *Rui Sérgio M. Barros*. Referente, como já perceberam, ao jogo *Murder of Miami*. Quem o ajuda? Em troca, o Rui enviou a solução completa de *Robin of Sherwood* e bastante material para *Hulk*. Espreitem só:

Robin of Sherwood

Para sair da prisão:

— Talk to Prisioners
— Climb on Prisioners
— Examine Grating
— Call Guard
— Get His Foot
— Strangul Guard
— Examine Guard
— Get Sword
— Slide Bolt
— Open Grafing
— Go Out

Para sair do castelo

— Go Door
— Go Battlements
— Go Door
— Go Right
— Talk to Marion
— Go Window

Floresta de Sherwood:

— West
— North
— North
— North
— Get Quarterstaff
— Attack little John
— North
— Go Waterfall
— Get Bow
— Get Quiver
— Get Albion
— Drop Quarterstaff
— Go Waterfall
— West
— West
— West
— West
— Climb Tree
— Examine Tree
— Get Touchstone
— Down
— Say Follow
— East
— East
— East
— East
— North
— Wait
— Say Follow
— East
— South
— South
— South
— South
— Go to Nottingham
— Shoot Arrow
— Get Silver Arrow
— Go Left
— Up
— Go Right
— Go Window
— North
— North
— North
— North
— North
— East
— Talk to Friar Tuck
— South
— East
— East
— East
— East
— East
— Climb Statue
— Examine Statue
— Examine Eyes
— Get Gold
— Down
— Go Door
— South
— Kill Bollems
— Release Marion
— Examine Belleme
— Examine Belleme
— Get Touchstone
— Get Silver Arrow
— North
— Go Door
— Say Follow
— West
— West
— West
— West
— West
— North
— West
— West
— West
— West
— North
— North
— East
— East
— East
— East
— North
— Knock Door
— Talk to Nun
— South
— East
— East
— (Por vezes aparece aqui o Colector de impostos, mas se não aparecer, ir para East e West até ele aparecer, depois:)
— Stop Gregory
— Examine Cart
— Examine Grain
— Get Gold
— West
— West
— North
— Drop Gold
— Drop Gold
— South
— West
— West
— Examine
— Go Cave
— North
— Get Thief
— South
— South
— West
— West
— West
— West
— Say Wait
— East
— South
— South
— South
— South
— South
— Go to Nottingham
— Go Left
— Up
— Go Left
— Drop Thief
— Kill Thief
— Examine Chest
— Examine Chest
— Examine Chest
— Get Touchstone
— Get Holy Crest
— Get Gold
— Go Door
— Go Right
— Go Window
— West
— North
— North
— North
— North
— North
— North
— North
— West
— West
— Drop Holy Crest
— Get Touchstone
— East
— East
— East
— East
— North
— Drop Gold
— Knock Door
— Get Touchstone
— South
— South
— South
— South
— South
— South
— West
— West
— West
— West
— West
— Drop Touchstone
— Drop Touchstone
— Drop Touchstone
— Drop Touchstone
— Drop Touchstone
— Drop Silver Arrow

Parabéns, acabou o *Robin of Sherwood*

Hulk

Ao princípio «BITE UP» para sair da cadeira.

— Get Gem
— Get Fan
— East
— Press Button
— Bite Lip
— Go Out
— Get Gem
— Lift Dome
— Get Gem
— Dig
— Go Hole
— Dig
— Get Gem
— Up
— South
— Drop Gem
— Drop Gem
— Drop Gem
— Drop Gem
— South (até encontrarem uma cúpula sem nenhum buraco em frente).
— Get Gem
— Lift Dome
— Get Gem
— Wave Fan
— At Mesh (espanta as abelhas).
— Go Dome
— West
— Get Wax
— East
— Bite Lip
— Go Out
— South
— Drop Gem
— Drop Gem
— South (até aparecerem num «screen» com «montes» do lado direito).
— Get Gem
— Go Dome
— Get Gem
— West
— Get Gem
— Examine Baseboard
— Stick Wax
— In Outlet
— Use Wax
— Examine Outlet
— Bite Lip
— Say Strange
— Say Strange
— Say Strange
— Get Gem
— Get Wax
— East
— Bite Lip
— Go Out
— South
— Drop Gem
— Drop Gem
— Drop Gem
— South (até encontrarem uma sala com o «Chief Examiner»).
— Examine Desk
— Get Gem
— Examine Chief
— Examine Program
— Go Door
— Drop Gem
— South (até ao «screen» dos «montes»).
— Lift Dome
— Dig (Você agora morre, mas não há problema.)
— Down
— East
— Bite Lip
— Go Out
— South (até ao «screen» dos «montes»).
— Go Hole
— Dig (até encontrar uma Gem).
— Get Gem
— Up
— Get Gem
— Down
— East
— Bite Lip
— Go Out
— South
— Drop Gem
— Drop Gem
— South (até uma cúpula sem buraco na frente).
— Dig
— Go Hole
— Dig (até encontrar uma Gem)
— Get Gem
— Up
— South
— Drop Gem
— South (até ao «screen» dos «montes»).
— Wait
— Wait
— Down
— East
— Bite Lip
— Remember Nightmare
— West
— Remember Nightmare
— Pull Ring
— Remember Nightmare
— Go Hole

— A partir daqui não consigo fazer mais nada, pois não consigo apanhar o «Bio Gem» por causa da explosão do «Energy Egg».

E com este «terrível» problema do Rui fechamos a loja por esta semana.